La conception de

TAMA CAHUT

Farid Djaouti

Préface

À l'origine de Tamacahut, il y a une envie profonde : celle de partager ma culture. En tant que Kabyle, j'ai grandi au cœur de la culture amazighe. Elle m'a bercé dans le langage de mes parents, qui mêlaient naturellement le kabyle et le français dans une même phrase. Je l'ai retrouvée chaque été en Algérie, dans ces séjours où je renouais avec mes racines et ma famille. Elle vivait dans les tatouages chargés d'histoire de mes grands-mères et des femmes de leur village, dans les chants traditionnels et les berceuses que ma mère entonne encore aujourd'hui. Je sais tout ce que cette culture a à offrir, et je n'ai pas pu résister à l'envie de la faire découvrir à travers ce projet.

Tamacahut est une tentative de capturer l'essence de l'ensemble des cultures amazighes — pas uniquement la culture kabyle, mais aussi celles des Chaouis, des Touaregs, des Ouled Nails et bien d'autres. J'ai voulu en montrer la richesse à travers des éléments marquants : les tenues colorées, l'architecture si singulière, les paysages montagneux ou désertiques à couper le souffle, les tatouages porteurs de mémoire, les chants puissants et apaisants, les contes transmis par la parole des anciens. Tout cela s'ancre dans un univers fictionnel, où le surnaturel côtoie les humains, pour raconter, de manière romancée, l'histoire du Maghreb et de sa relation avec les puissances coloniales, notamment la France. Une nation fictive, incarnant le concept même de la colonisation, vient ainsi compléter cet univers.

Mon envie de faire de ce projet une série animée a émergé après avoir découvert des œuvres comme Spider-Man: Into the Spider-Verse, Arcane, ou Kizazi Moto — une série d'anthologie africaine, où chaque épisode propose un style visuel unique. Ces créations m'ont révélé la liberté immense qu'offre l'animation, tant dans les formes que dans le fond. J'ai compris qu'il s'agissait du médium idéal pour exprimer mon univers. J'y ai aussi vu l'opportunité d'y intégrer des sous-textes politiques, un aspect que j'apprécie particulièrement dans les œuvres que je consomme. Que ce soit dans Hunger Games — qui m'a toujours plus captivé dans ses moments de réflexion sociale que dans ses scènes d'action — ou dans les films de Jordan Peele, où chaque récit est porteur d'un message fort, j'ai toujours été fasciné par les histoires qui invitent à lire entre les lignes.

Enfin, le nom Tamacahut m'est venu en repensant aux contes amazighs que l'on m'a racontés durant mon enfance. Ces histoires, transmises oralement par les mères et les grand-mères, sont proches des fables que l'on retrouve de l'autre côté de la Méditerranée. Elles cherchent à transmettre des leçons de vie aux enfants, à travers des récits peuplés de personnages emblématiques : la sorcière, figure mystérieuse et souvent menaçante ; Teryel, l'ogresse, à la fois mentor et antagoniste ; Loundja, la jeune fille enfermée aux longs cheveux, équivalent amazigh de Raiponce ; ou encore Waghzen, l'ogre, alter ego masculin de Teryel, mais figure bien plus sombre.

Tamacahut est un concentré de tout ce que j'aime dans ma culture. C'est une déclaration d'amour à mes racines, et je suis fier de pouvoir vous la partager.

SOMMAIRE

I. Tizaïa 5-8

II. L'Achewiq 9-10

III. Deux Frères 11-14

IV. Une Mère 15-16

V. L’ Ayazid 17-20

VI. Waghzen 21-26

VII. Tamurt N Tefukt 27-30

VIII. Le Bayard 31-32

I. TIZAÏA

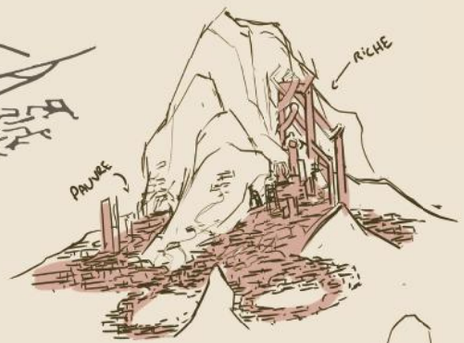
Terre ancestrale et sanctuaire vivant, nichée au cœur des montagnes, encore aujourd'hui reconnue comme l'une des Merveilles du monde. Nourrie par les forces mystiques de l'Achewiq, elle fascine par sa puissance autant qu'elle inquiète ceux qui ne la comprennent pas. Longtemps convoitée, Tizaïa fut envahie non pour ses terres, mais pour ses secrets. Les envahisseurs n'y cherchaient pas un empire, mais une source : exploiter ses énergies, dominer son souffle, maîtriser l'indomptable. Mais la terre n'a jamais cédé. Grâce à la lignée des Kalima — reines de mères en filles, gardiennes du sacré et stratèges de l'invisible — Tizaïa a résisté. Elles ont protégé l'essence du lieu, défendu ses équilibres et relevé son peuple. Aujourd'hui, Tizaïa ne se contente pas de survivre : elle rayonne. Elle demeure une merveille, non par sa beauté seule, mais par la force de celles qui ont su la préserver.

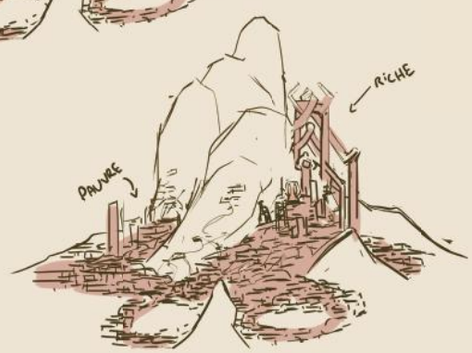
Tizaïa est une terre montagneuse, composée d'une grande cité côtière ouverte sur la mer, facilitant le commerce maritime, et entourée de plusieurs petits villages. Chacun de ces villages tire son identité de son environnement : certains sont installés aux abords du désert, d'autres près d'un fleuve, et leur mode de vie s'adapte à ces conditions. Plus un village est proche de la grande cité, plus il bénéficie de ses retombées économiques — sans pour autant connaître l'opulence. La véritable richesse, elle, est concentrée dans la cité elle-même.

Au cœur de celle-ci, on distingue deux mondes : d'un côté, le quartier riche, résidence de la haute classe et siège du palais de la reine ; de l'autre, dissimulée de l'autre côté de la montagne, la partie pauvre, soumise à l'autorité des clans. Ces clans, sortes de mafias locales, se partagent le contrôle de la vie quotidienne : alimentation, vêtements, ressources... Chaque domaine est entre les mains d'un pouvoir parallèle, toléré autant que redouté.

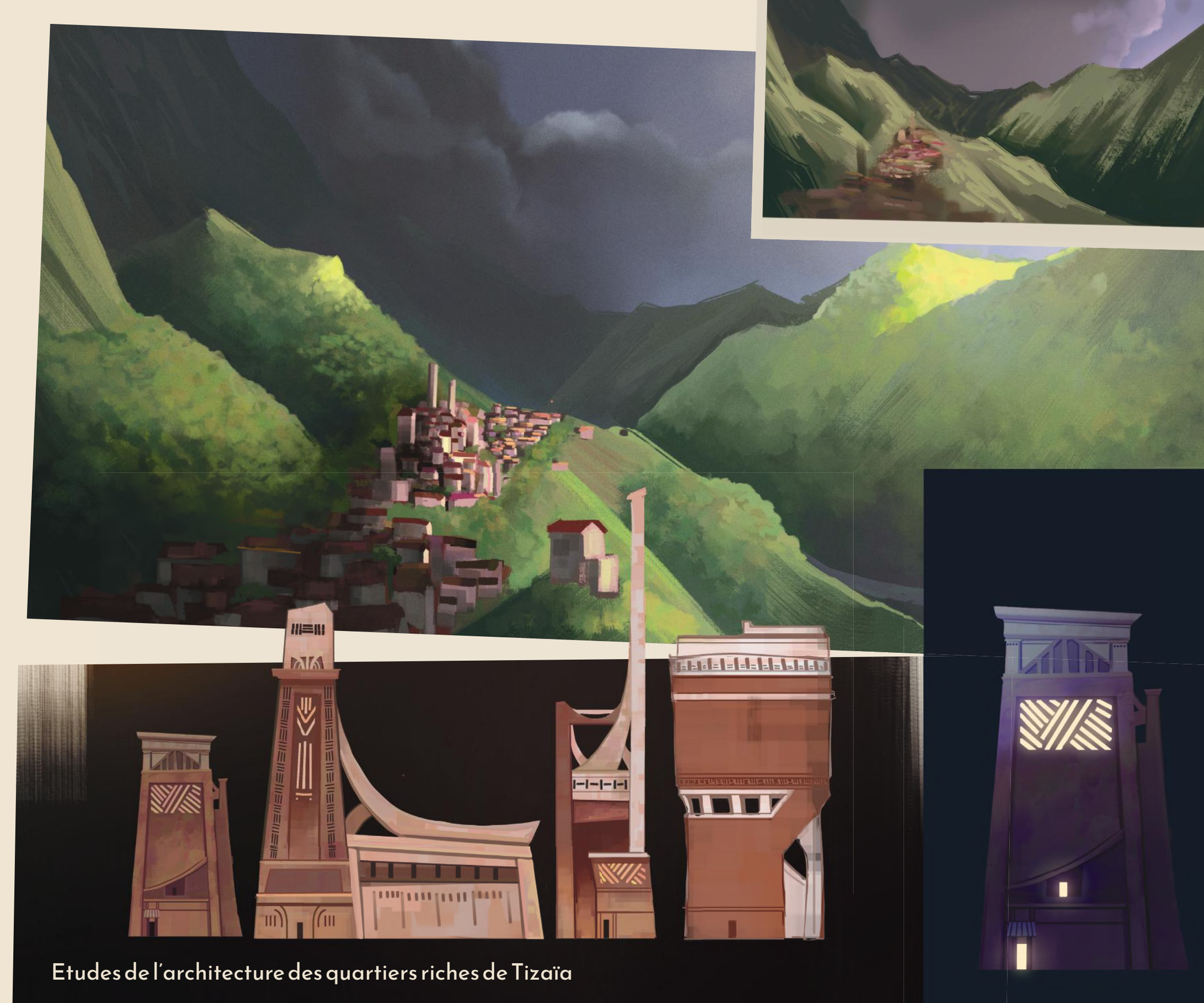
Modèle 3D low poly de Tizaïa

Recherches de l'emplacement de la cité au sein des montagnes





TIZAÏA



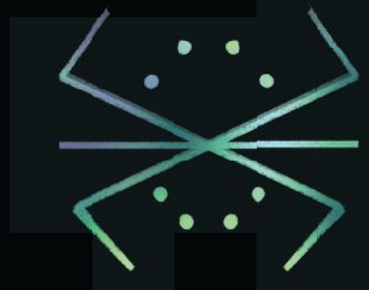
Etudes de l'architecture des quartiers riches de Tizaïa

II. L'ACHEWIQ

est une force mystique réservée aux femmes, qui s'éveille en elles à la naissance de leur premier enfant. Ce pouvoir, intime et ancestral, prend la forme d'un chant émanant du cœur, capable d'influencer profondément leur environnement et ceux qui les entourent.

Lorsque l'Achewiq s'éveille en une femme, des tatouages sacrés apparaissent sur son visage : ils marquent son front, glissent sur ses joues, traversent son menton et se prolongent jusqu'à son cou, comme une empreinte vivante de son pouvoir.

Lorsqu'elle accéda au trône, Tilila Kalima, ancienne reine, créa le concept de Chœur : un cercle de femmes maîtrisant l'Achewiq, qui chantent et s'entraînent ensemble pour affiner leur pouvoir. Le Chœur royal, composé des plus talentueuses, sert directement la Reine. Ses membres sont appelées les Weltema.



L'Araignée

Pouvoir de contrôler les animaux

L'Escargot

Pouvoir d'influer la météo

L'Achewiq se manifeste sous 4 formes distinctes. Chaque femme qui l'éveille ne reçoit qu'un seul de ces pouvoirs, au hasard. Celui-ci se reconnaît immédiatement au motif gravé sur son front : un tatouage spécifique à la nature de son don.

Lorsque le chant de l'Achewiq quitte le corps de son utilisatrice, il se transforme en une essence fluide, claire comme de l'eau, que l'on recueille avec soin dans de petits récipients appelés ideqqi, semblables à des pots, transformant ainsi l'Achewiq en ressource quantifiable.

Le Papillon

Pouvoir de modifier les émotions de ceux qui écoutent

La Graine

Pouvoir de soigner les blessures

A N I R

Entrainé depuis très jeune au combat par sa tante, c'est un espion hors-pair, agile et rapide, qui n'hésite pas à utiliser son charme et son charisme pour atteindre son objectif. Malgré un caractère au premier abord égocentrique, c'est un homme profondément altruiste et empathique.

Gants d'Anir

Anir fait partie d'un groupe de chasseurs de primes nommé **l'Ayazid**, fondé par sa tante, qui en fut la première membre. À sa mort, Anir a pris la relève, mais il a veillé à ce que l'équipe ne soit dirigée par aucun chef, privilégiant un fonctionnement collectif où chaque voix compte.

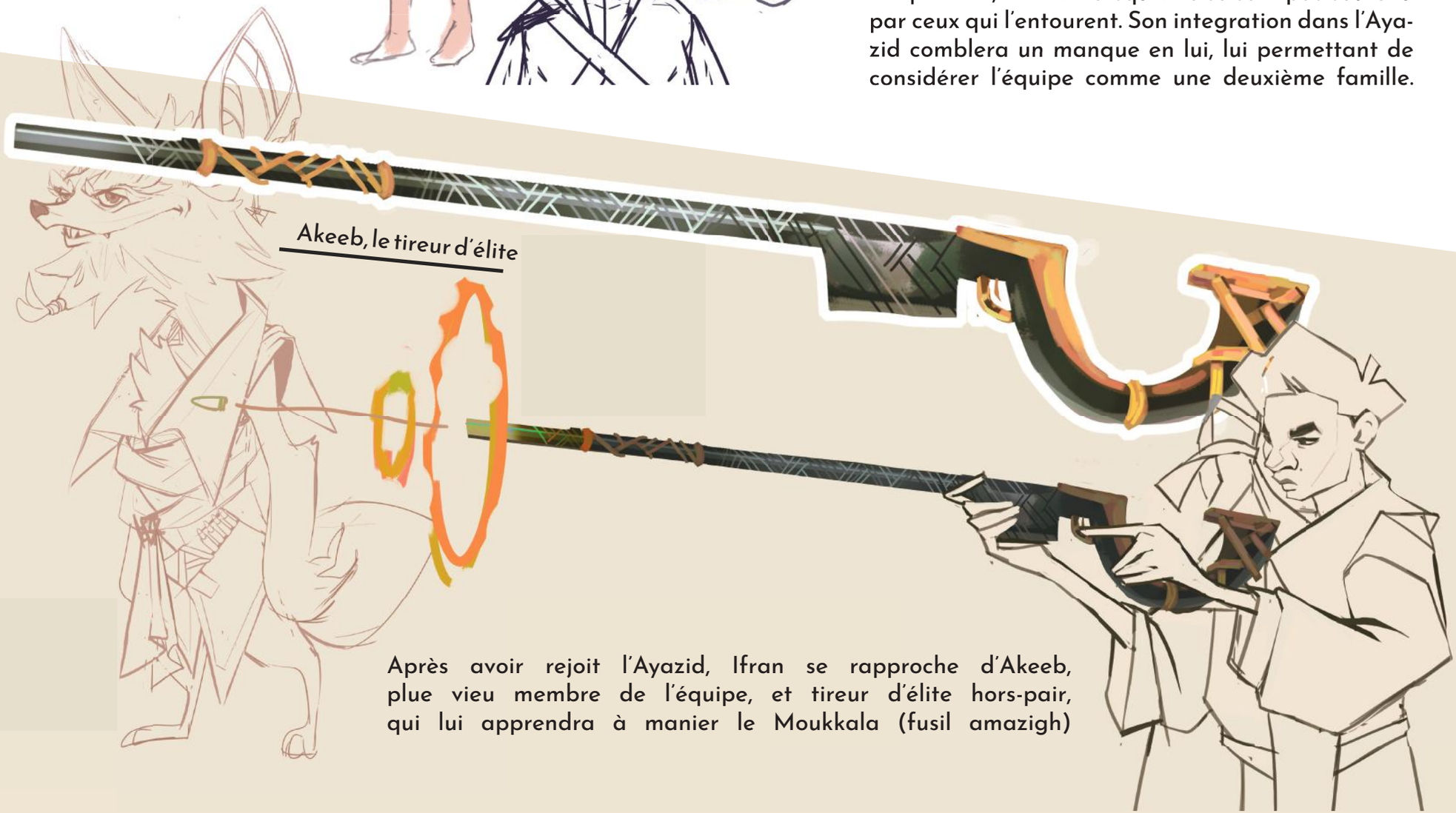
I F R A N

Jeune garçon réservé et méfiant, il vit avec sa mère dans un village situé près de la Grande Cité. Depuis le départ de son père, ils vivent seuls tous les deux, et il a grandi avec l'idée qu'il devait assumer le rôle de l'homme de la maison. Cette responsabilité précoce l'a rendu très méfiant envers les autres, à l'exception de sa mère, en qui il garde une confiance totale.

Quand sa mère est enlevée par le clan Waghzen, Ifran est invité par Anir à rejoindre temporairement l' Ayazid. Pour marquer le coup de son admission, Anir offre une de ses anciennes vestes au jeune garçon

J'ai créé Ifran en n'ayant d'abord qu'une idée en tête : concevoir l'opposé total d'Anir : Là ou Anir est sociable, Ifran est renfermé; là où Anir est musclé, Ifran est frêle; là où Anir est confiant est sûr de lui, Ifran est plein de doutes et hésitant. Il ressent un profond besoin de présence paternelle, et cherche ardemment à appartenir à un groupe, espérant ainsi masquer l'insécurité qu'il porte en lui, même s'il refuse de l'admettre. Hors de ce qui touche au bien-être de sa mère ou de sa famille, il adopte une attitude très pessimiste et pragmatique. Il anticipe sans cesse les dangers possibles, ce qui fait de lui un excellent décodeur de problèmes. Il lui arrive aussi de se remettre en question, surtout lorsqu'il ne se sent pas soutenu par ceux qui l'entourent. Son integration dans l'Ayazid comblera un manque en lui, lui permettant de considérer l'équipe comme une deuxième famille.

Akeeb, le tireur d'élite



Après avoir rejoit l'Ayazid, Ifran se rapproche d'Akeeb, plue vieu membre de l'équipe, et tireur d'élite hors-pair, qui lui apprendra à manier le Moukkala (fusil amazigh)

IV. UNE MERE

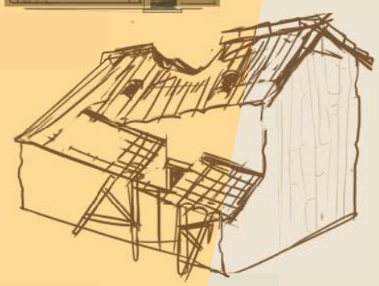
Onessa a toujours vécu pour les autres, surtout pour son fils Ifran, sacrifiant ses rêves pour le protéger. Lorsqu'elle est enlevée, c'est à lui de se battre pour elle. Mais ses ravisseurs ne savent pas qu'Onessa est forte, déterminée, et prête à tout pour survivre — pour son fils, et pour elle-même.

Élevée par une mère aimante, Onessa la voit partir pour la capitale dès qu'elle peut se débrouiller seule. À la naissance d'Ifran, sa mère revient, transformée — plus dure, plus distante — et soumet Onessa à l'entraînement rigoureux des Weltemas pour qu'elle maîtrise l'Achewiq.

Lorsqu'Onessa refuse l'invitation de la reine à rejoindre son Chœur, une dispute les éloigne pour de bon. Des années plus tard, en apprenant la mort de sa mère, Onessa est rongée par le regret : elle n'aura jamais l'occasion de lui dire pardon.

V. AYAZID

Ancienne maison familiale devenue QG de l'Ayazid, elle a vu grandir la mère d'Anir et sa tante, Dehia. Le père de Dehia, menuisier, y a façonné un sous-sol secret pour la guerre contre le Bayard. Sa mère y produisait de l'huile d'olive avec les arbres du domaine.



Vieux olivier mécanisé servant de porte secrète vers le QG de l'Ayazid, caché sous la maison en pierre. Le vaste sous-sol fait office de salle d'entraînement et de refuge

.

Le mécanisme fonctionne en versant une quantité précise d'huile d'olive, extraite des vases situés dans la maison, dans les pots suspendus à l'olivier. Cette action active un système qui déclenche l'ouverture d'une trappe dissimulée au pied du tronc, donnant accès à la porte secrète.

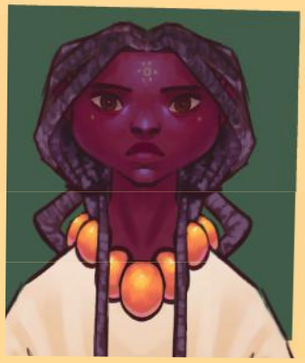
L'Ayazid est un groupe haut en couleur de chasseurs de primes indépendants, dont fait partie Anir. Leurs missions vont du vol à la protection, mais ils refusent l'assassinat. Habitués à travailler en équipe, ils peuvent aussi agir seuls ou en petits groupes. Pour Ifran, ils deviendront une seconde famille, et lui prêteront main-forte pour sauver sa mère

LA BRIGADE FLAMBOYANTE

Le QG ne serait rien sans l'équipe qui lui donne vie. Cette équipe, fondée par Dehia — tante d'Anir et membre originelle — porte le nom d'Ayazid, qui signifie « poule » dans la langue la plus répandue de Tizaïa. Ce nom remonte au jour où Dehia découvrit la phobie d'Anir pour les oiseaux, et notamment les poules. Pour le rassurer, elle lui expliqua qu'il devrait plutôt s'en inspirer : chaque partie de leur corps a une fonction, et un espion, lui aussi, doit utiliser chaque parcelle de son être pour remplir sa mission. C'est ainsi qu'est née l'Ayazid, une équipe conçue pour une efficacité maximale, où chaque membre incarne une partie du corps de la poule selon ses talents naturels. La métaphore de la poule se décline ainsi : la poitrine incarne le cœur du groupe, les ailes représentent les éclaireurs, les pattes assurent le soutien, et la tête pense, en mettant au point des stratégies pour l'équipe.

TANAROUT

Tanarout est la dernière recrue de l'Ayazid. Jeune fille timide et discrète, elle vient d'un village isolé du sud de Tizaïa, au cœur du désert. Dotée d'une affinité unique avec les animaux, elle est toujours accompagnée d'Aksel, son fidèle lion et plus proche compagnon. Ensemble, ils incarnent les ailes du poulet : les éclaireurs du groupe.



TAYRI

Tayri est le cœur de l'Ayazid, la plus émotive du groupe – que ce soit dans la tristesse ou la colère. Impulsive et entière, elle en est aussi la force brute : la membre la plus puissante physiquement, toujours en première ligne quand il faut frapper fort.

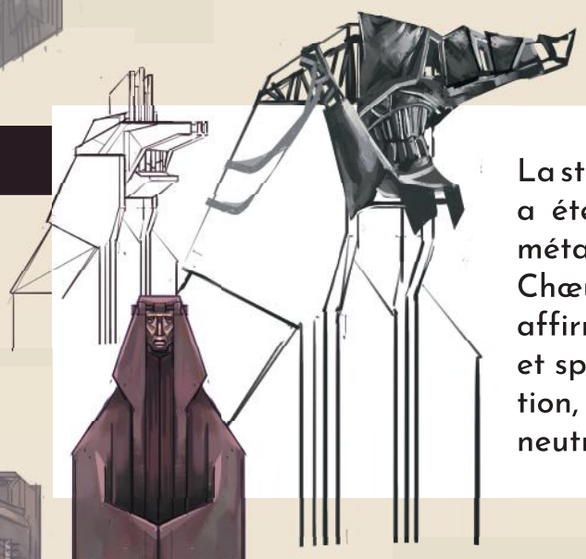
AKEEB

Ancien espion solitaire, il est le membre le plus âgé de l'Ayazid, à la fois sage et responsable. Son côté grincheux atténue un peu son autorité, surtout quand il tente de donner des leçons, mais son expérience lui a appris que le monde est dangereux et que chaque erreur compte. Animé par une réelle soif de transmission, il cherche quelqu'un à qui transmettre ce qu'il a appris.

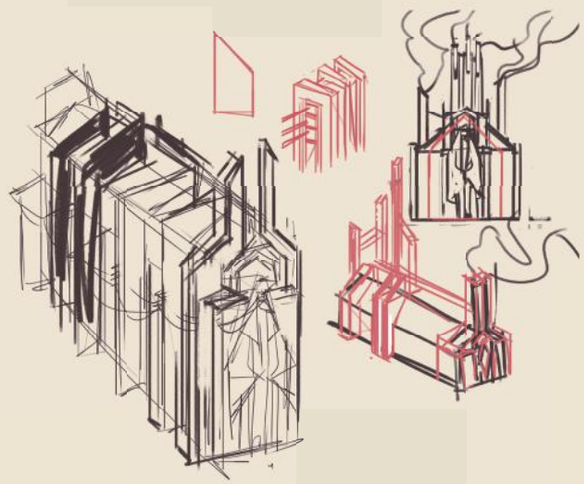
VI.WAGHZEN

Le clan Waghzen règne en maître sur les bas-fonds de Tizaïa, redouté pour sa puissance et son influence. Fondé et dirigé d'une main de fer par Teryel, surnommée «l'Ogresse», ce clan s'est imposé au sommet de la hiérarchie grâce à sa brutalité, sa stratégie impitoyable et le charisme implacable de sa cheffe.

Le clan a pris le contrôle de la partie industrielle de la ville et s'est installé dans une vieille usine. Depuis cette base stratégique, ils surveillent les environs et étendent peu à peu leur influence sur les quartiers voisins. Une tension sourde règne désormais sur toute la zone.



La statue, symbole ancien de la ville, a été recouverte d'un masque en métal reproduisant l'uniforme du Chœur du clan. Ce geste marquant affirme la domination culturelle et spirituelle du clan sur la population, transformant un monument neutre en icône de leur pouvoir



Le bâtiment, immense et imposant, abrite le bureau de Teryel ainsi qu'un cachot étroit réservé aux opposants. Pour affirmer leur maîtrise du cuir, le masque de la statue est maintenu par d'énormes rubans de cuir. Les sbires de la matriarche, loin d'être de simples gardes, sont aussi des artisans chevronnés qui travaillent cette matière précieuse pour financer les activités du clan.

TERYEL

Cheffe redoutée du clan Waghzen, cette femme à l'apparence monstrueuse gouverne d'une main de fer. Son seul nom suffit à faire trembler les plus hardis. Elle œuvre dans l'ombre, enchaînant les victoires avec une détermination implacable, guidée par une soif de revanche. Son ambition : hisser son clan au sommet de la hiérarchie de Tizaïa. Elle n'a jamais oublié l'inaction de la lignée royale face à la destruction de son village. Plus que tout, elle rêve du jour où la reine, symbole de ce pouvoir indifférent, ploiera enfin le genou devant elle

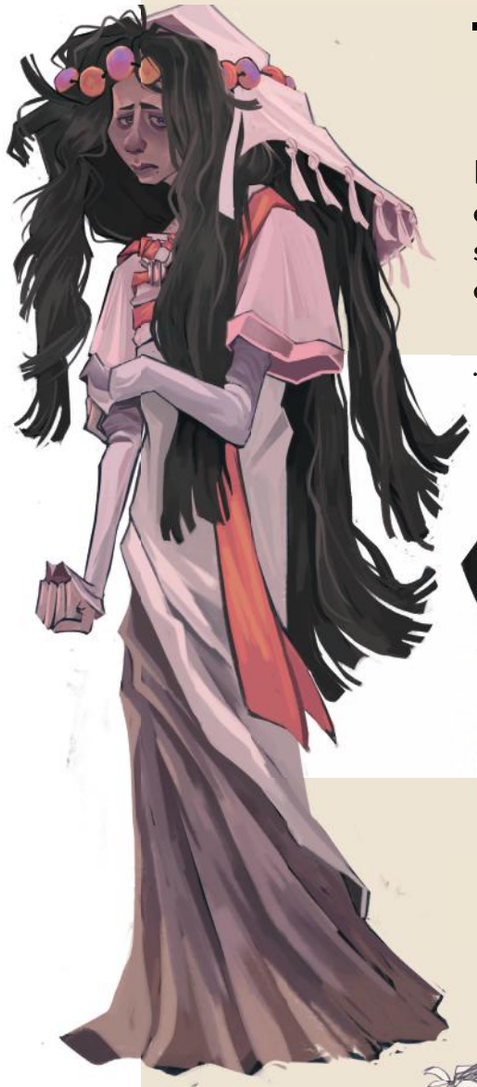
Elle a bâti son clan seule, à partir des cendres de son passé. Enfant d'un village opprimé, elle fut longtemps l'une des victimes silencieuses d'un clan tyrannique. Jusqu'au jour où, portée par une rage froide, elle tua leur chef de ses propres mains. Ce geste déclencha un soulèvement, et loin de dissoudre le clan, elle en prit le contrôle. Elle le rebâtit à son image, imposant sa vision et sa force, et le renomma « **Waghzen** ».

Sa nature, elle, demeure un mystère. Si elle n'est pas humaine, nul ne peut dire à quelle espèce elle appartient. La rumeur la plus répandue veut qu'elle soit une descendante du mythique **Waghzen**, créature anthropophage issue des légendes urbaines de Tizaïa — un être que l'on évoque à mi-voix, entre peur et fascination.

Recherches de tenues

Croquis de l'uniforme du Choeur de Waghzen

Son clan exerce pression et chantage pour arracher des femmes aux villages, les forçant à créer des Achewiq afin de garder le contrôle sur la contrebande de chants, jusqu'à créer une réplique du Choeur de la reine, un ensemble de femme dont le seul but est de servir de créatrice à Achewiq. À la tête du puissant clan Waghzen, elle domine aussi plusieurs clans vaincus, qu'elle juge encore utiles à sa cause



L O U J A I N

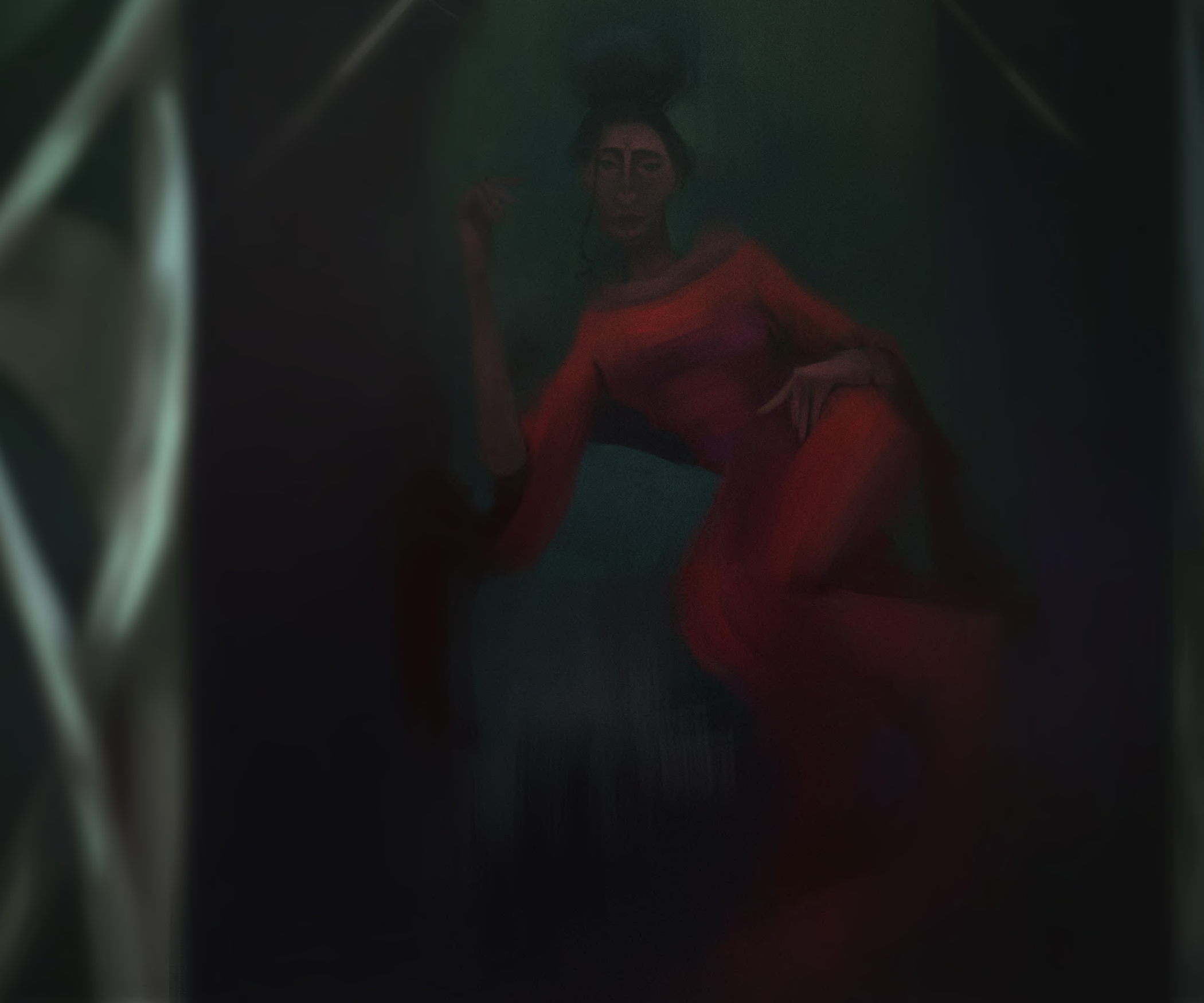
Fille adoptive de Teryel, cette adolescente renfermée nourrit une haine silencieuse envers sa mère. Vivant en retrait dans les locaux du clan Waghzen, elle observe sans s'impliquer, ruminant sa vengeance. Solitaire et mal à l'aise en société, elle communique parfois par contes et devinettes, son refuge depuis l'enfance.

S I F Y

est la fille adoptive de Teryel, même si elle est convaincue d'être sa véritable fille. Animée par le désir de lui ressembler, elle cherche à atteindre son niveau, tant en puissance qu'en influence. Pour l'heure, elle lui sert de bras armé, toujours prête à frapper. Impulsive et sûre d'elle, Sify avance avec la certitude que rien ne peut l'arrêter

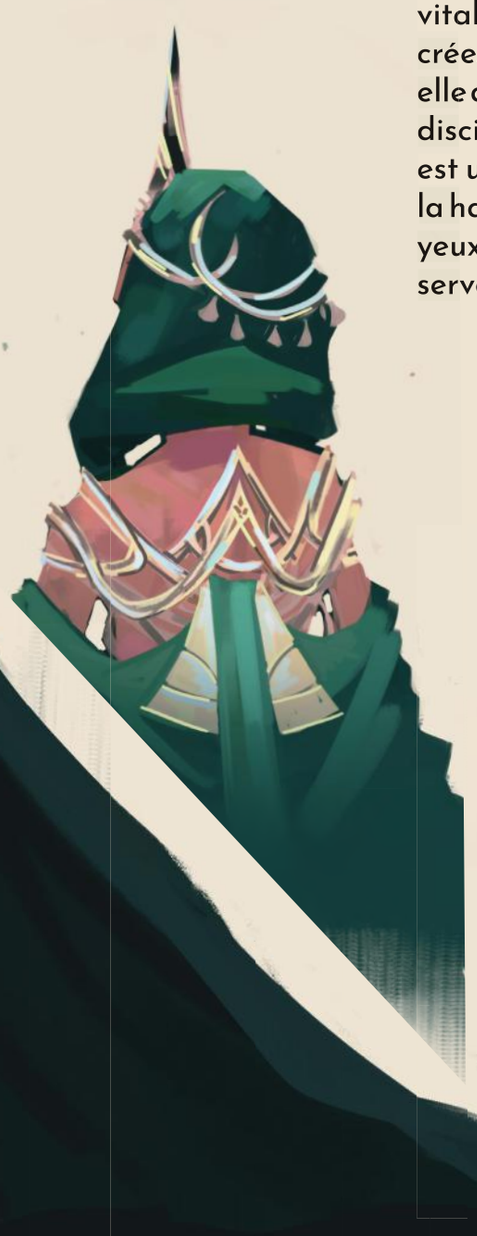
VII. TAMURT N TEFUKT

Tizaïa est une terre façonnée par les femmes, et depuis toujours, ce sont elles qui la gouvernent. À travers les siècles, le pouvoir est resté entre les mains de la lignée Kalima, souveraines emblématiques d'une cité où l'autorité se transmet de mère en fille. Au moment de l'histoire, Tizaïa est dirigée par Tin Kalima, surnommée la Reine Soleil. Rayonnante et imposante, elle est adulée par les élites, mais profondément rejetée par les classes populaires.



TIN KALIMA

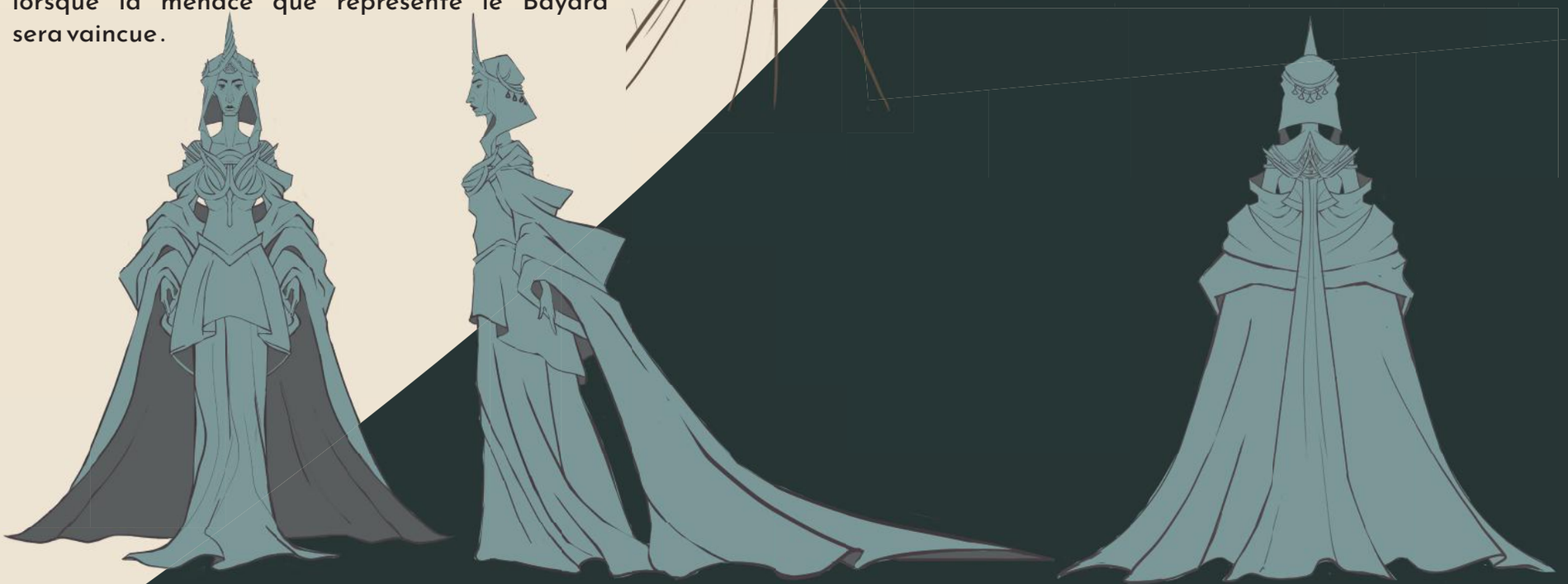
Elle voue un profond respect aux femmes, et plus encore aux mères, qu'elle considère comme les forces vitales de la société, dignes d'une révérence quasi sacrée. Pourtant, en tant que cheffe du Chœur officiel, elle adopte une rigueur inflexible. Elle exige d'elles une discipline sans faille, persuadée que cette exigence est une forme de respect, une manière de les élever à la hauteur de ce qu'elles représentent à ses yeux. À ses yeux, seule une perfection sans compromis peut préserver leur noblesse et garantir l'harmonie de Tizaïa.



Tin Kalima préfère figer la beauté et la pureté d'une chose plutôt que de risquer de la voir se détériorer en y touchant. Elle aime à distance, contrôle avec ferveur, et gouverne avec la conviction intime d'être la seule à savoir ce qui est juste.

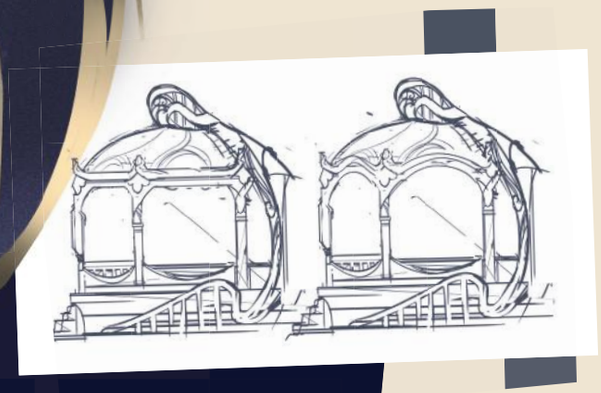
Tin Kalima surveille de près le clan Waghzen, dont elle se méfie profondément. Elle redoute, sans jamais le dire, qu'ils ne ternissent l'image de perfection qu'elle s'acharne à préserver pour sa cité et son peuple.

Fille de Tilila Kalima, plus grande reine que Tizaïa ait connu, elle n'aura de repos que lorsque la menace que représente le Bayard sera vaincue.

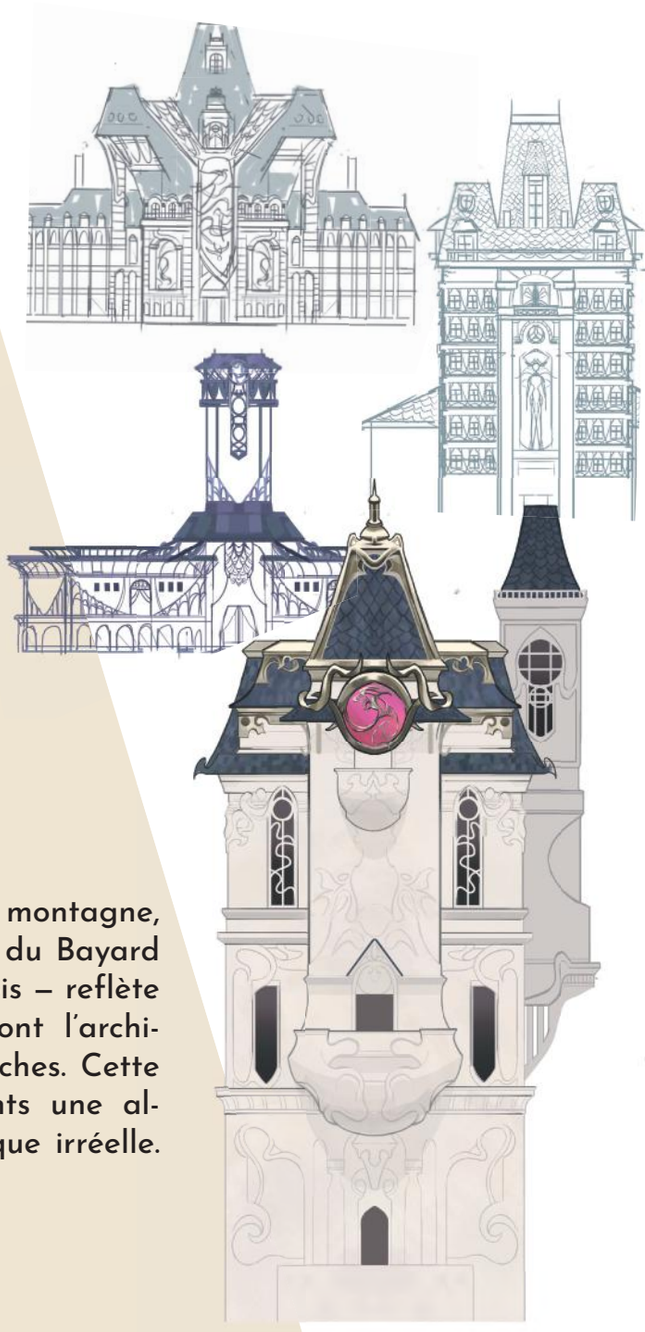


VII. BAYARD

Au nord de Tizaïa, la mer marque la frontière naturelle avec le Bayard, une nation autrefois envahissante. Son emblème, l'hirondelle, est devenu un symbole mal perçu à Tizaïa, reflet des tensions persistantes entre les deux peuples.



Perchée dans les hauteurs de la montagne, au cœur de la cité, l'ambassade du Bayard – surnommée le Domaine Ambrois – reflète l'esthétique de tout le pays, dont l'architecture est faite de pierres blanches. Cette uniformité confère aux bâtiments une allure à la fois angélique et presque irréelle.



Tizaïa, divisée en interne, affronte un ennemi commun : le **Bayard**, république étrangère attirée par l'Achewiq. Jadis envahie, Tizaïa a été libérée par Tilila Kalima, qui, pour éviter un conflit, autorise une ambassade de ce pays envieux et protège les colons bayardais, les « Liers ». Sa fille, Tin Kalima, elle , n'est pas du même avis que sa mère...

AMBROIS

Charles Ambrois, ambassadeur du Bayard à Tizaïa, est un homme charismatique, manipulateur et habile orateur. Convaincu que son pays doit reprendre le contrôle de Tizaïa pour exploiter l'Achewiq, il se persuade que ce serait bénéfique pour les deux nations. Colon dans l'âme, il ne s'intéresse à Tizaïa que pour ses plaisirs — cuisine, musique — tout en méprisant un peuple qu'il juge inutile. Ennemi juré de la reine Tin Kalima, il entretient avec elle une guerre froide dissimulée sous des apparences de courtoisie.

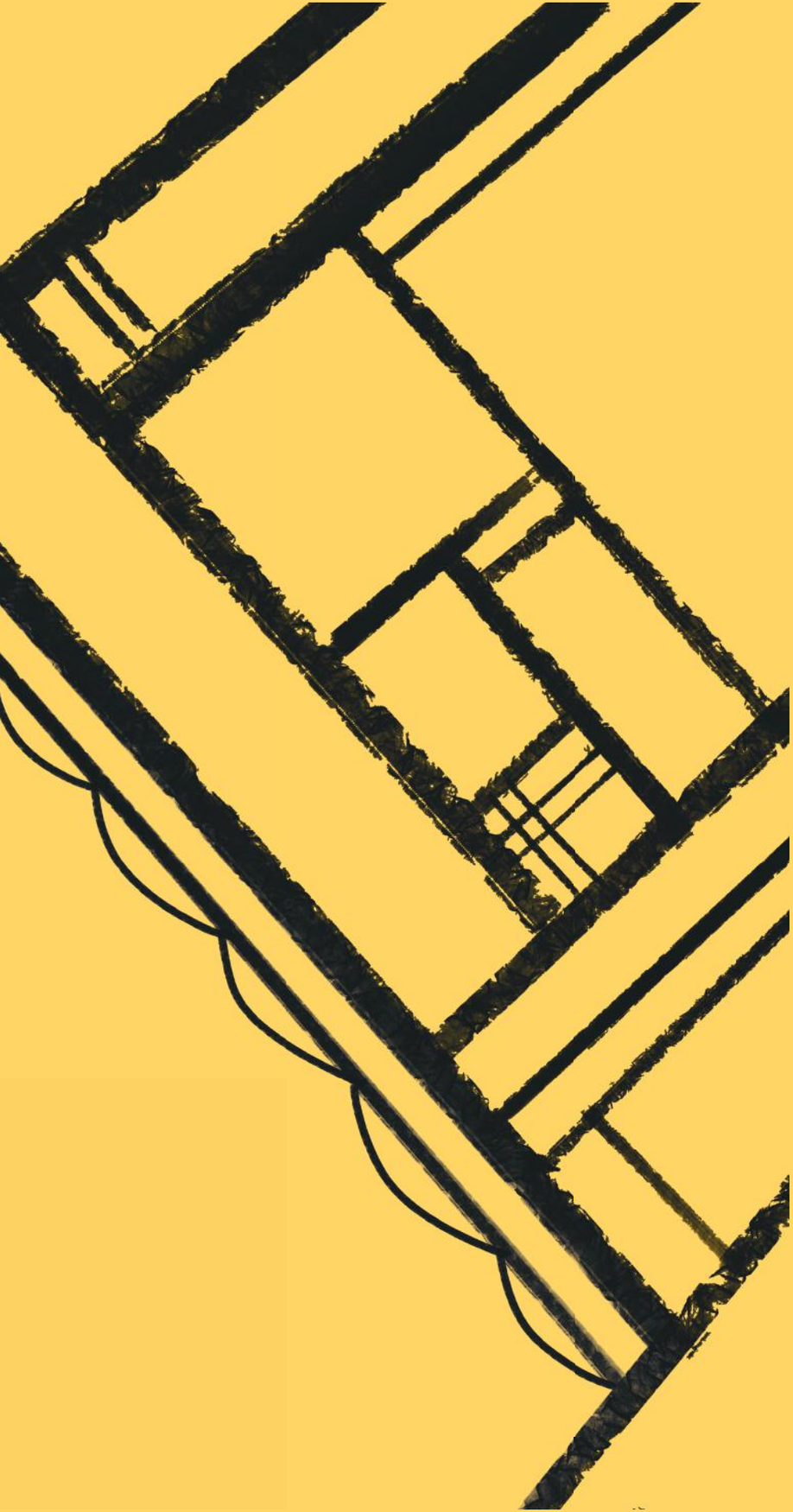
C’est ainsi que se termine cet artbook, la naissance de ce projet. Car oui, ce n’est que le début, Tizaïa a encore de nombreux secrets à réveler et j’ai hâte de les présenter !

Ce livre m’a permis de montrer ce que je savais faire, autant à vous, lecteurs, qu’à moi-même, et jc compte bien évoluer grâce à cette expérience.

Tiens...qui est ce personnage ? pour le découvrir... n’hésitez pas à suivre l’évolution de ce projet !

REMERCIEMENTS

Pendant la conception de ce projet, j'ai reçu l'aide, directe ou indirecte, de plusieurs personnes que j'aimerais remercier.
Merci à toutes les personnes qui m'ont conseillées et encouragées, grande source de motivation pour ce projet.
Je tiens aussi à remercier mes amis artistes, à qui j'ai pu demander des conseils et de l'aide à plusieurs étapes, notamment lorsque je pensais échouer ou ne pas réussir dans les temps. Ils m'ont aidé à garder le moral et à rester concentré sur l'objectif.
Surtout, je souhaite remercier mes parents, qui m'ont transmis mon héritage et l'honneur qui l'accompagne, ainsi que l'amour pour ma culture. Ils m'ont permis de suivre ma passion et de m'épanouir dans mon art. Sans eux, ce projet n'aurait jamais vu le jour, et les suivants non plus.
Merci infiniment à eux, et merci à vous d'être arrivés jusqu'ici !



TAMACAHUT

Projet de fin d'études

Tamacahut est une série animée en 3D inspirée de la richesse de la culture nord-africaine et amazighe. Ce projet original vous plonge dans un univers empreint de magie, de traditions et de luttes pour la liberté.

Ifran, un jeune garçon vivant avec sa mère Onessa dans un village paisible, voit sa vie basculer lorsque celle-ci est enlevée. Accompagné d'Anir, chasseur de primes, et de son équipe haute en couleur, il se lance dans un périple pour la retrouver.

Pendant ce temps, à Tizaïa, cité majestueuse, la reine Tin Kalima résiste aux manœuvres politiques d'un puissant ambassadeur venu du Bayard, un royaume voisin aux intentions troubles.

Tamacahut, c'est une aventure initiatique, politique et poétique, au cœur d'un monde animé vibrant de culture et de mystère.